



P'ACHAKUNA

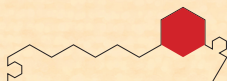
Rule book



GAME CONTENT

6 Frame pieces

A village in every corner



54 Terrain tiles

24 neutral tiles, 15 mostly flat tiles and 15 mostly mountainous tiles



1 White village

For the center of the board



57 Resources*

8 pieces per color, 7 colors, 1 brown piece



6 Llamas

3 per player, 2 colors



42 Demands

Two-tone, kept in an opaque Cloth bag



3 Wooden rocks*

For marking rotated Terrain tiles



1 Assembly plan

For setting up the modular board



* The supply of Resources and Rocks is unlimited, so if it runs out during the game, just take something else to represent the missing component.

GOAL OF THE GAME

In P'achakuna, you act as a trader and transport bags filled with natural dyes and white wool through the Andes together with your llama. If you deliver these resources to a village with a high demand, you are allowed to keep a small amount of the dyed yarn. The player that gathers all 7 yarns first creates their own colorful, traditional costume and therefore wins the game.

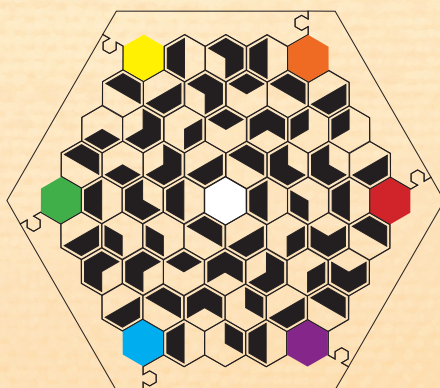
GAME SETUP

Board

The board is set up in the middle of the table. The frame is assembled from the 6 Frame pieces. The Terrain tiles are assembled according to the Assembly plan (Variant A or B). The Assembly plan can be used directly as a base on which the individual Terrain tiles can be placed.

For each village, a Demand is drawn at random from the Cloth bag and put on the corresponding village. Demands cannot be the same color as their village, i.e. a red village cannot have a red Demand. If such a Demand is drawn, it is put back into the Cloth bag and a new Demand is drawn. No white Demand may be on the board at the beginning of the game.

Variant A



Next to the board, the Resources are arranged by color in stockpiles (= General supply).





Player

The players each decide on a color. Each player receives one Llama of their color, which is placed on the central White village with a white Resource on its back. The remaining Llamas are put aside.

The white Llama moves only through the valleys, while the black Llama moves only over the mountains.

White begins. Black gets the one brown Resource, which like all Resources can be used to buy Llamas or additional rotations.

THE GAME

The players take turns. One turn consists of the following actions, which take place one after the other:

1. Rotate

The player can rotate one Terrain tile at will (0-360°), i.e. change its orientation. Further rotations with other Terrain tiles can be performed by the player spending 2 Resources per additional rotation from their Personal supply. Terrain tiles that are occupied by a Llama cannot be rotated.

After rotating, the player marks all Terrain tiles rotated in this turn with a Rock and removes all other Rocks. Such rotated Terrain tiles marked with a Rock may not be rotated by the opponent in their upcoming turn.

2. Moving

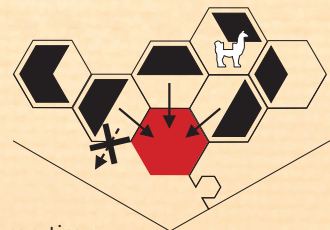
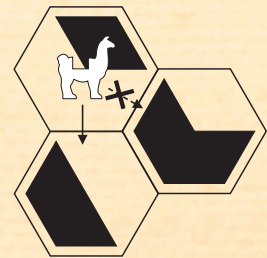
The players must move each of their Llamas at least one Terrain tile – only when on villages may Llamas rest several turns. The Llamas may move to any Terrain tile or village on the board that has an uninterrupted path from the starting point of the Llama (regardless of distance). However, if a village is crossed on the way, the Llama must stay there for the rest of the turn and may not move any further.

With the exception of the villages, Llamas are not allowed to move on the Frame pieces. Villages are accessible to both players and can be entered from 6 directions (central White village) or from 3 directions (villages on the Frame pieces).

Several Llamas may be on one village or Terrain tile at the same time.

3. Trade

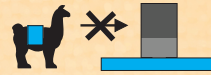
For every Llama that rests on a village after moving, the player can trade, i.e. sell Resources, and buy Llamas.





Sell:

If a Llama is on a village that does not have the same color as its Resource, it may now sell the Resource.



There are three different cases:

i. If a Llama has a Resource which is **not shown on the Demand flag** of the village, it can sell it (i.e. the Resource goes back into the General supply), but it receives **nothing in return**. The Demand flag of the village is then removed.



ii. If a Llama has a Resource which is shown on the **lower/smaller Demand flag**, it can sell it. The **traded Resource** is added to the player's **Personal supply**. The Demand flag of the village is then removed.



iii. If a Llama has a Resource that is shown on the **upper/larger Demand flag**, it can sell it and adds **2 pieces** of the traded Resource to the player's **Personal supply**. The Demand flag of the village is then removed.



Since the Demand of a village is removed after each sale, a player can **only sell a Resource once per turn** in a village.

Removed Demands are placed **next to the board** and do not return to the Cloth bag.

If, by trading, players receive a Resource that they do not yet have, they put it into **one of the 7 cutouts** in front of them. Other Resources of the same color are placed in front of the players. **Players' Personal supplies** consist of both the Resources they have put into the cutouts and the Resources that are placed loosely in front of them.

Buy:

In exchange for **4 Resources** from their Personal supply, a player can buy **one Llama** of their color. The new Llama is placed on the village where it was bought. A player can own a **maximum of 3 Llamas**. The Llamas are moved **independently**.

4. Refill

At the end of the turn, **missing Demands** are renewed by **random drawing** from the Cloth bag, always following the rule that a Demand must never be the same color as the corresponding village. When the Cloth bag is empty or when there is no valid Demand left, all used Demands are added back into the bag.

In addition, the player **equips all the Llamas** that have previously sold their Resource or were newly bought with a new Resource matching the color of the village.

End of the game

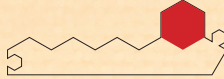
The first player with at least one of each of the **seven Resources** (except for the brown one) wins the game. Resources that are still being transported by Llamas are not counted.

Regelbuch

SPIELINHALT

6 Rahmenelemente

In jeder Ecke befindet sich ein Dorf



54 Geländefelder

24 neutral, je 15 mehrheitlich Tal oder Gebirge



1 Weisses Dorf

Für das Zentrum des Spielfelds



57 Ressourcen*

8 Stück pro Farbe, 7 Farben, 1 braune



6 Lamas

3 pro Spieler, 2 Farben



42 Nachfragen

Zweifarbig, werden in einem blickdichten Stoffbeutel aufbewahrt



3 Felsen*

Zum Markieren rotierter Geländefelder



1 Aufbauplan

Zum Aufbau des Spielfelds



* Der Vorrat an Ressourcen / Felsen ist unbegrenzt. Sollte er während dem Spiel einmal ausgehen, nimmt einfach etwas anderes um die fehlende Komponente zu repräsentieren.

ZIEL DES SPIELS

In P'achakuna agieren beide Spieler als Händler und transportieren zusammen mit Ihrem Lama natürliche Farbstoffe und weisse Wolle durch die Anden. Wenn Ihr diese Ressourcen an ein Dorf mit hoher Nachfrage liefert, dürft Ihr eine kleine Menge des gefärbten Garns behalten. Der Spieler, der zuerst alle 7 farbigen Garne gesammelt hat, kann sich eine eigene, farbenfrohe Tracht herstellen und gewinnt somit das Spiel.

VORBEREITUNG

Spielfeld

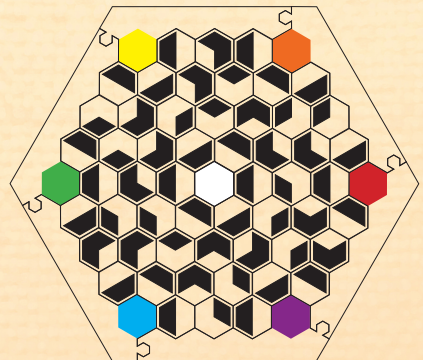
Das Spielfeld wird in der Mitte des Tisches aufgebaut. Der Rahmen wird aus den **6 Rahmenelementen** zusammengesteckt. Das Spielfeld wird anhand des Aufbauplans zusammengesetzt (Variante A oder B). Der **Aufbauplan** wird dabei **direkt als Unterlage verwendet**, auf welcher die einzelnen Geländefelder platziert werden.

Für jedes Dorf wird aus dem Stoffbeutel eine **zufällige Nachfrage** gezogen und auf das dazugehörige Dorf platziert. Nachfragen dürfen dabei **niemals die Farbe ihres Dorfs zeigen** d.h. das rote Dorf hat niemals eine rote Nachfrage. Wird trotzdem eine solche Nachfrage gezogen, wird sie **zurück in den Stoffbeutel gelegt** und eine neue Nachfrage gezogen. Zu **Beginn des Spiels darf zudem keine weisse Nachfrage** ausliegen. Neben dem Spielfeld werden die Ressourcen als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

Spieler

Die Spieler entscheiden sich je für eine Farbe. Jeder Spieler erhält ein Lama seiner Farbe, welches auf dem mittleren, weissen Dorf mit einer weissen Ressource auf dem Rücken platziert wird. Die restlichen Lamas werden als Vorrat bereitgelegt.

Variante A





Das weisse Lama bewegt sich nur durch die Täler, während sich das schwarze Lama nur im Gebirge fortbewegt.

Weiss beginnt. Schwarz erhält die eine braune Ressource, welche wie alle Ressourcen zum Einkaufen von Lamas bzw. zusätzliche Dreher verwendet werden darf.

DAS SPIEL

Die Spieler führen **abwechselnd Züge durch**, welche sich aus den folgenden, **nacheinander stattfindenden Aktionen** zusammensetzen:

1. Drehen

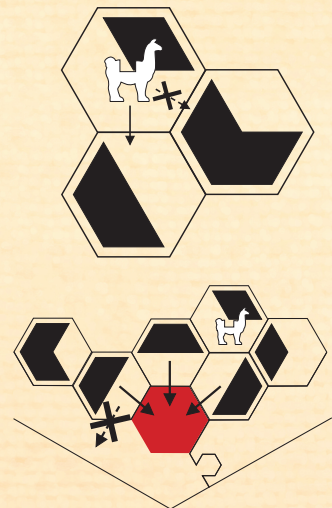
Der Spieler kann pro Zug ein einzelnes Geländefeld beliebig drehen (0-360°) d.h. dessen Ausrichtung verändern. Jede **zusätzliche Drehung** eines Geländefeldes **kostet zwei Ressourcen** aus dem persönlichen Vorrat. Geländefelder, welche von einem Lama besetzt werden, dürfen nicht gedreht werden.

Nach dem Drehen markiert der Spieler **alle in diesem Zug gedrehten Geländefelder** mit einem **Felsen** und entfernt alle schon ausliegenden Felsen. Solche rotierten und mit einem Felsen markierten Geländefelder dürfen vom Gegenspieler in seinem kommenden Zug **nicht gedreht werden**.

2. Gehen

Der Spieler muss **jedes seiner Lamas mindestens ein Geländefeld fortbewegen**, einzig auf Dörfern dürfen Lamas mehrere Züge rasten. Bei der Fortbewegung dürfen sich die Lamas zu **jedem Geländefeld bzw. Dorf** hinbewegen, das eine **ununterbrochene Verbindung** vom Standort des Lamas aufweist (unabhängig von der Distanz). Wird auf dem Weg jedoch ein **Dorf durchquert**, muss das betreffende Lama dort den Rest des Zugs **rasten** und darf nicht weiterbewegt werden.

Die **Randelemente** mit Ausnahme der Dörfer **dürfen von keinem der Lamas betreten werden**. Dörfer sind für beide Spieler begehbar und können von 6 Richtungen (mittleres Dorf) oder von 3 Richtungen (Dörfer auf den Randelementen) betreten werden.



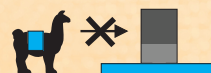
Es dürfen sich gleichzeitig mehrere Lamas auf einem Dorf bzw. Geländefeld befinden.

3. Handeln

Mit jedem Lama, welches nach der Aktion «Gehen» auf einem Dorf rastet, kann der Spieler **handeln** d.h. Ressourcen verkaufen und weitere Lamas kaufen.

Verkaufen:

Befindet sich ein Lama auf einem Dorf, **dessen Farbe nicht gleich jener seiner Ressource ist**, darf es diese nun verkaufen. Dabei werden drei Fälle unterschieden:





i. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der Nachfrage des Dorfes **nicht abgebildet** ist, kann es diese zwar verkaufen (d.h. die Ressource geht zurück in den allgemeinen Vorrat), erhält jedoch **nichts als Gegenleistung**. Die Nachfrage des Dorfes wird danach entfernt.



ii. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der **kleineren/unteren Flagge** der Nachfrage gezeigt wird, kann es diese verkaufen. Die **gehandelte Ressource** wird dem **persönlichen Vorrat des Spielers hinzugefügt**. Die Nachfrage des Dorfes wird danach entfernt.



iii. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der **grösseren/oberen Flagge** der Nachfrage gezeigt wird, kann es diese verkaufen und **2 Stück der gehandelten Ressource** seinem persönlichen Vorrat hinzufügen. Die Nachfrage des Dorfes wird danach entfernt.



Da nach jedem Verkauf die Nachfrage eines Dorfes entfernt wird, kann ein Spieler in einem Dorf **nur ein Mal pro Zug** eine Ressource verkaufen.

Entfernte Nachfragen werden **neben das Spielfeld gelegt** und kommen nicht zurück in den Stoffbeutel.

Ersteht ein Spieler durch einen Handel eine Ressource, welche er noch nicht aufweist, steckt er diese in eine der **7 vor ihm liegenden Aussparungen**. Weitere Ressourcen derselben Farbe legt der Spieler vor sich ab. Der **persönliche Vorrat** eines Spielers setzt sich sowohl aus den **steckenden** als auch aus den **losen Ressourcen** zusammen.

Einkaufen:

Im Austausch gegen **4 Ressourcen** aus seinem persönlichen Vorrat kann ein Spieler ein **weiteres Lama seiner Farbe** kaufen. Das neue Lama wird auf jenes Dorf platziert, in welchem es gekauft wurde. Ein Spieler kann **maximal 3 Lamas** besitzen. Die Lamas werden **unabhängig** voneinander bewegt.

4. Nachfüllen

Am Ende jedes Zuges werden fehlende Nachfragen **durch zufälliges Ziehen erneuert**, dabei wird wiederum die Regel beachtet, dass eine Nachfrage niemals die Farbe des zugehörigen Dorfes zeigen darf. Wenn der Stoffbeutel leer ist oder keine erlaubte Nachfrage mehr beinhaltet, werden alle schon verwendeten Nachfragen wieder dem Beutel beigegeben.

Zusätzlich stattet der Spieler nun **alle seine Lamas** welche vorgängig in einem Dorf ihre Ressource verkauft haben oder neu entstanden wurden, mit einer **neuen, zur Farbe des Dorfes passenden Ressource** aus.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, welcher von jeder der **sieben Ressourcen** (braun ausgenommen) mindestens eine vor sich hat, **gewinnt das Spiel**. Ressourcen, welche noch von Lamas transportiert werden, zählen nicht dazu.

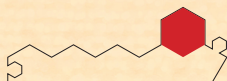
P'ACHAKUNA

Spelregels

SPELMATERIAAL

6 randdelen

In elke hoek bevindt er zich een dorp.



54 terreintegels

24 neutrale tegels, 15 voor al vlakke en 15 voor al bergachtige tegels



1 wit dorp

Voor in het midden van het spelbord.



57 grondstoffen*

8 per kleur, 7 kleuren, 1x bruin



6 lama's

3 per speler, 2 kleuren



42 vraagtegels

Tweekleurig, te bewaren in ondoorzichtige stoffen zak



3 houten rotsen*

Om gedraaide terreintegels te markeren



* De voorraad grondstoffen en houten rotsen is oneindig, dus als deze opraken tijdens het spel, pak dan gewoon iets anders om het ontbrekende onderdeel mee weer te geven.

DOEL VAN HET SPEL

In P'achakuna ben je een handelaar die met zijn lama natuurlijke kleurstoffen en witte wol vervoert door de Andes. Lever je die grondstoffen aan een dorp waar er een grote vraag is naar deze grondstoffen, dan mag je een deel van het geleverde garen houden. De speler die als eerste garen in de zeven kleuren verzameld heeft, kan een traditioneel, kleurrijk kostuum maken en wint het spel.

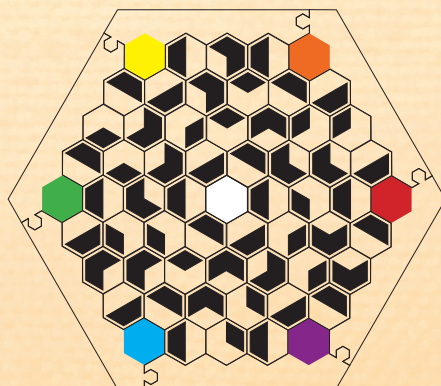
SPELVOORBEREIDING

Spelbord

Leg het bord in het midden van de tafel en vorm volgens het plan het frame met de zes randdelen eromheen. Plaats vervolgens de terreintegels zoals aangegeven op het opbouwplan (variant A of B). Het opbouwplan kan rechtstreeks als basis gebruikt worden om de individuele terreintegels op te plaatsen.

Trek voor elk dorp blind een vraagtegel uit de stof-fen zak en leg deze op het bijbehorende dorp. Op een vraagtegel mag nooit de kleur voorkomen van het dorp waar die tegel ligt (in het rode dorp is er bijvoorbeeld nooit een vraag naar rood). Trek je zo'n tegel, doe die dan terug in de zak en trek een nieuwe. Aan het begin van het spel mag er nergens op het spelbord een vraagtegel met de kleur wit zichtbaar zijn. Schik de grondstoffen per kleur als voorraad naast het bord.

Variant A





Speler

Elke speler kiest een kleur, neemt de lama in zijn kleur en zet die op het centrale witte dorp met een witte grondstof op zijn rug. Zet de resterende lama's als een reserve naast het spelbord.

De witte lama mag zich enkel door de valleien verplaatsen, terwijl de zwarte lama enkel door de bergen trekt.

Wit begint. Zwart krijgt één bruine grondstof, die net als andere grondstoffen gebruikt kan worden om lama's te kopen of tegels extra draaien te geven.

HET SPEL

De spelers voeren om beurten onderstaande acties in de opgegeven volgorde uit:

1. Draaien

Je mag één terreintegel willekeurig draaien (0-360°), = de oriëntatie veranderen. Om bijkomende terreintegels te draaien, betaal je 2 grondstoffen uit je voorraad per tegel. Terreintegels waar een lama op staat, kunnen niet gedraaid worden.

Vervolgens leg je op alle terreintegels die je deze beurt gedraaid hebt een rots en verwijder je alle andere rotsen. Terreintegels waarop een rots ligt, mogen door je tegenstander niet gedraaid worden tijdens hun volgende beurt.

2. Verplaatsen

Je moet elk van je lama's minstens één terreintegel verplaatsen; enkel in de dorpen mogen lama's meerdere beurten blijven staan. Verplaats elke lama naar een terreintegel of dorp die je via een ononderbroken route kan bereiken vanaf het startpunt van de lama. Passeer je onderweg een dorp, dan moet de lama daar voor de rest van deze beurt blijven staan.

Met uitzondering van de dorpen mogen de lama's zich niet over de randdelen verplaatsen. Dorpen zijn altijd voor beide spelers toegankelijk en kan je vanuit zes richtingen (centraal wit dorp) of drie richtingen (dorpen op randdelen) bereiken.

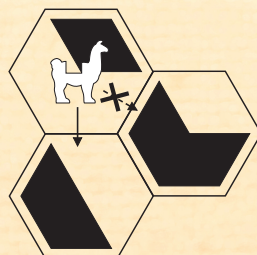
Er mogen meerdere lama's tegelijk in hetzelfde dorp of op dezelfde terreintegel staan.

3. Handelen

Indien één van je lama's na de actie 'verplaatsen' in een dorp staat, dan mag je daar handel drijven, dat wil zeggen grondstoffen verkopen, en lama's kopen.

Verkopen:

Indien één van je lama's in een dorp staat en de kleur van dat dorp verschilt met de kleur van de grondstof op die lama, dan mag je die grondstof verkopen.





Er zijn daarbij drie mogelijkheden:

i. Indien de lama een grondstof vervoert die niet op de vraagtegel van het dorp voorkomt, dan kan je die verkopen (leg de grondstof terug in de algemene voorraad), maar krijg je niets in ruil. De vraagtegel van het dorp wordt afgelegd.



ii. Indien de lama een grondstof vervoert waar in het dorp beperkte vraag naar is (kleine vlag), dan kan je die verkopen. Leg de verhandelde grondstof in je persoonlijke voorraad. Vervolgens wordt de vraagtegel van het dorp afgelegd.



iii. Indien de lama een grondstof vervoert waar in het dorp grote vraag naar is (grote vlag), dan kan je die verkopen. Leg 2 stuks van de verhandelde grondstof in je persoonlijke voorraad. Vervolgens wordt de vraagtegel van het dorp afgelegd.



Aangezien de vraagtegel van een dorp na elke verkoop afgelegd wordt, kan je maar één keer per beurt een grondstof verkopen in een dorp.

Leg de verwijderde vraagtegels naast het bord en doe ze niet terug in de stoffen zak.

Als je tijdens de handelsfase een grondstof verwerft die je nog niet hebt, plaats je die in één van de zeven uitsparingen voor je. Bijkomende grondstoffen van dezelfde kleur leg je voor je op tafel. Je persoonlijke voorraad omvat zowel de grondstoffen in de uitsparingen als de grondstoffen die los voor je op tafel liggen.

Kopen:

Je kan een extra lama in jouw kleur kopen door 4 grondstoffen uit je persoonlijke voorraad af te leggen. De nieuwe lama begint het spel in het dorp waar je die gekocht hebt. Je kan hoogstens drie lama's hebben, en alle lama's verplaatsen zich onafhankelijk van elkaar.

4. Aanvullen

Aan het einde van de beurt trek je voor elk dorp waar geen vraagtegel meer ligt een nieuwe vraagtegel uit de zak. Denk eraan dat op een vraagtegel nooit de kleur van het dorp mag staan. Is de stoffen zak leeg of zijn er geen geldige vraagtegels meer, dan doe je alle eerder afgelegde vraagtegels opnieuw in de zak.

Daarnaast leg je op alle lama's die geen grondstof meer vervoeren of die je net gekocht hebt een nieuwe grondstof die overeenkomt met de kleur van het dorp.

Einde van het spel

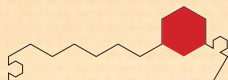
De speler die als eerste minstens één grondstof van elk type (uitgezonderd bruin) verzameld heeft, wint het spel. Grondstoffen die door lama's vervoerd worden, tellen hierbij niet mee.

Règles du jeu

CONTENU DU JEU

6 pièces de Cadre

Dans chaque coin se trouve un village



54 Tuiles de Terrain - 24 Tuiles neutres, 15 à dominance de plaines et 15 à dominance de montagnes



1 Village Blanc

Pour le centre du plateau de jeu



57 Ressources*

8 pièces par couleur, 7 couleurs, 1 brune



6 Lamas

3 par joueur, 2 couleurs



42 Commandes

En 2 couleurs, stockées dans un sac en tissu opaque



3 Pitons Rocheux*

Pour marquer les tuiles de terrain après rotation



* L'approvisionnement en ressources et en pitons rocheux est illimité, donc s'il s'épuise pendant le jeu, prenez simplement quelque chose d'autre pour représenter le composant manquant.

BUT DU JEU

Dans P'achakuna, chaque joueur incarne un marchand et transporte des sacs remplis de pigments naturels de couleur et de laine blanche, avec ses lamas, à travers les Andes. En délivrant ces ressources aux villages qui en font la demande, les joueurs sont autorisés à conserver une petite portion de la laine teintée. Le premier joueur qui parvient à rassembler les 7 différentes teintes pourra ainsi créer le costume coloré traditionnel national et emportera alors la partie.

MISE EN PLACE

Plateau de jeu

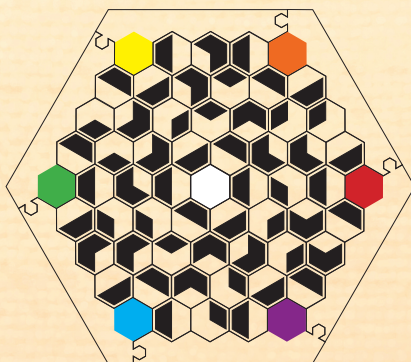
On construit le plateau de jeu au milieu de la table, en commençant par emboîter les 6 pièces du cadre pour constituer le contour du plateau de jeu. Les tuiles de terrain sont ensuite assemblées en fonction du plan d'assemblage (variante A ou variante B). La feuille du plan d'assemblage peut être directement utilisée comme base sur laquelle on place les tuiles de Terrain individuelles.

Pour chaque village, un fanion de commande est tiré au hasard dans le sac en tissu et est posé sur le village correspondant. Une Commande ne peut jamais correspondre à la couleur du village, par exemple, un village «rouge» ne peut jamais se voir attribuer une Commande «rouge». Si une telle Commande était tirée du sac, on l'y remet et on en retire une nouvelle jusqu'à ce que les couleurs du fanion de Commande diffèrent de celle du village. Il ne peut y avoir de Commande blanche sur le plateau lors de la mise en place de début de partie. On place à disposition à côté du plateau les ressources rangées selon leur couleur, les tas ainsi constitués forment la réserve générale.

Joueur

Les joueurs choisissent chacun leur couleur. Chaque joueur reçoit un lama de sa couleur, qui est placé sur le village blanc central avec une ressource blanche (un ballot de laine blanche) sur le dos. Les lamas restants sont gardés en réserve à proximité du plateau de jeu.

Variante A





Le lama blanc ne se déplace que dans les vallées, tandis que le lama noir ne se déplace que sur les montagnes.

Le lama blanc commence. Le noir obtient la seule ressource brune, qui peut, comme toute ressource, être utilisée pour acheter des lamas ou effectuer des actions de rotations de tuile supplémentaires.

LE JEU

Le jeu se déroule en tour par tour. Au cours de son tour, chaque joueur va réaliser différentes actions. Un tour comprend les actions suivantes, qui ont lieu les unes après les autres.

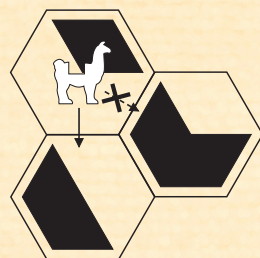
1. Faire pivoter

Le joueur peut faire pivoter une tuile Terrain à volonté (0-360 °), c'est-à-dire changer son orientation. Le joueur actif peut effectuer des rotations supplémentaires d'autres tuiles Terrain en dépensant 2 ressources de sa Réserve Personnelle par tuile supplémentaire. Les tuiles de Terrain occupées par un lama ne peuvent pas être pivotées.

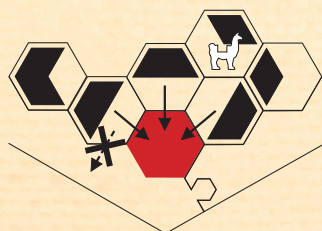
Après la rotation, le joueur actif récupère tous les Pitons Rocheux du plateau et marque toutes les tuiles Terrain pivotées ce tour-ci d'un Piton Rocheux. Les tuiles Terrain pivotées ainsi marquées d'un Piton Rocheux ne peuvent pas être pivotées par l'adversaire lors de son prochain tour.

2. Déplacement

Le joueur doit déplacer chacun de ses lamas d'au moins une Tuile de terrain, seuls les lamas situés sur des villages peuvent s'y reposer plusieurs tours d'affilée sans bouger. Pour se déplacer, les lamas peuvent rejoindre n'importe quelle tuile de Terrain ou village sur le plateau pour laquelle il existe un chemin non-interrompu à partir de la tuile «point de départ» du lama (indépendamment de sa distance). Cependant, si le chemin emprunté traverse un village, le lama DOIT s'y reposer pour le reste du tour et donc s'y immobiliser.



Sauf en ce qui concerne les villages, les lamas ne sont pas autorisés à se déplacer sur les pièces du cadre. Les villages sont accessibles aux deux joueurs simultanément. Ces derniers peuvent y accéder par les 6 côtés pour le village central blanc ou par les 3 cotés pour les villages situés en bordure. Plusieurs lamas peuvent occuper simultanément le même village ou la même tuile Terrain.



3. Faire du Commerce

Pour chaque lama qui a atteint un village à la fin de son déplacement, le joueur peut y commercer, c'est-à-dire soit vendre des ressources et acheter des lamas.

Vendre:

Si un lama est situé dans un village qui n'a pas le même la couleur que la ressource qu'il transporte, le joueur auquel il appartient peut décider de vendre cette ressource.

Trois possibilités s'offrent à lui:





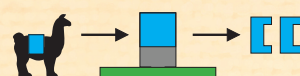
i. Si un lama transporte une ressource qui **n'apparaît pas** sur le fanion de Commande du village sur lequel il se trouve, il peut néanmoins décider de la vendre pour s'en débarrasser (la ressource est alors remise dans la réserve générale), **mais il ne reçoit rien en retour**. La Commande du village est alors simplement enlevée.



ii. Si un lama transporte une ressource qui est affichée sur l'étage inférieur du fanion de Commande du village/la Commande de moindre importance, il peut décider de la vendre. La ressource vendue est ajoutée à la réserve personnelle du joueur. Le fanion de Commande du village est alors enlevé.



iii. Si un lama transporte une ressource qui est affichée sur l'étage supérieur du fanion de Commande du village/la Commande de plus haute importance, il peut la vendre et reçoit en récompense pour cette Commande satisfaite, **2 exemplaires de la ressource** vendue dans sa réserve personnelle. Le fanion de Commande du village est également enlevé.



Puisque la Commande d'un village est supprimée après chaque vente, un joueur ne peut vendre une ressource **qu'une seule fois par tour dans un village**.

Les demandes supprimées sont placées à côté du plateau de jeu et ne retournent pas dans le sac.

Si les joueurs reçoivent, lors d'une transaction, une ressource d'une couleur qu'ils n'avaient pas encore précédemment acquise, ils l'insèrent dans un des 7 emplacements devant eux. Les autres ressources de même couleur qu'ils reçoivent sont placées librement devant eux. **Les réserves personnelles des joueurs sont constituées à la fois des ressources qu'ils ont placées dans les emplacements spécifiques et des ressources placées devant eux.**

Acheter:

En échange de **4 ressources** de sa Réserve Personnelle, un joueur peut acheter **un lama de plus de sa Couleur**. Les nouveaux lamas sont placés sur le village où ils ont été achetés. Un joueur peut posséder **un maximum de 3 lamas**. Les lamas se déplacent ensuite indépendamment l'un de l'autre.

4. Recharge

À la fin de son tour de jeu, les Commandes manquantes **sont renouvelées** par tirage au sort dans le sac, en appliquant toujours la règle qu'une demande ne doit jamais afficher la couleur du village correspondant dans lequel elle est placée. Quand le sac est vide ou qu'il n'y a plus de Commandes valides possibles, toutes les Commandes précédemment utilisées sont remises dans le sac.

De plus, le joueur charge maintenant **tous ses lamas** qui ont précédemment vendu leur ressource ou qui furent nouvellement achetés, d'une **nouvelle ressource** correspondant à la couleur du village où ils se trouvent.

Fin du jeu

Le premier joueur qui est parvenu à récupérer au moins **une ressource de chacune des sept couleurs** (à l'exception du brun) **remporte la partie**. Les ressources qui sont encore transportées par les lamas ne sont pas comptabilisées.

Background/Hintergrund

About natural dyes / Natürliche Farbstoffe

In Quechua, the language of the Andes, the word 'P'achakuna' means 'textiles'. The dyeing of llama and alpaca wool using natural resources has a long tradition in Peru and Bolivia and is still practiced today. With the colored yarns, the local people weave their unique costumes, which differ from region to region. The people are proud of their origins and their colorful clothes decorated with woven patterns and embroidery. The seven villages in P'achakuna each concentrate on one natural dye. „P'achakuna“ bedeutet in Quechua, der Sprache der Anden, „Textilien“. Das Färben von Lama- und Alpakawolle mit natürlichen Farbstoffen hat in Peru und Bolivien eine lange Tradition, welche auch heute noch gelebt wird. Aus den gefärbten Garnen webt die lokale Bevölkerung ihre einzigartigen Trachten, die sich von Region zu Region unterscheiden. Die Menschen sind stolz auf ihre Herkunft und ihre farbenfrohe, mit gewobenen Mustern und Stickereien verzierte Kleidung. Die sieben Dörfer in P'achakuna konzentrieren sich je auf die Herstellung eines natürlichen Farbstoffes.



Wool from white llamas, sheep or alpacas serves as the starting point for each colored yarn but is also used undyed. In Quechua white wool is called 'Yuraq Millma'. The colors black and brown, called 'Yana' and 'Ch'unpi', do not have to be created by dyeing either, since they are also available as natural wool colors. Wolle von weissen Lamas, Schafen oder Alpakas dient als Grundstoff jedes farbigen Garns, wird aber auch ungefärbt verwendet. In Quechua wird die weisse Wolle „Yuraq Millma“ genannt. Auch die Farben Schwarz und Braun, „Yana“ and „Ch'unpi“ genannt, müssen nicht durch Färbung erzeugt werden, da sie ebenfalls als natürliche Wollfarben vorliegen.

Yellow, called 'Q'ello', is produced from the ball-shaped flowers of the 'Qolle' tree (*Buddleja coriacea*). Gelb, „Q'ello“ genannt, wird aus den kugelförmigen Blüten des „Qolle“-Baums (*Buddleja coriacea*) hergestellt.



The color orange, 'Killmu', is produced from strips of the deeply orange bark of the 'Yanali' shrub (*Bocconia frutescens*). Die Farbe Orange, „Killmu“, wird aus Streifen der orangefarbenen Rinde des „Yanali“-Strauchs (*Bocconia frutescens*) erzeugt.

Cochineals (*Dactylopius coccus*), small insects that live on opuntia (cacti), are crushed to acquire an intense red ('Puka'). Cochenilleschildläuse (*Dactylopius coccus*), kleine Insekten, die auf Opuntien (Kakteen) leben, werden zerquetscht, um ein intensives Rot („Puka“) zu erhalten.



The color purple, called 'Kulli', originates from purple corn (Maíz Morado). Die Farbe Violett, „Kulli“ genannt, entsteht aus violetterem Mais (Maíz Morado).

From the leaves of the indigo plant (*Indigofera tinctoria*), a beautiful blue ('Anqas') is obtained. Aus den Blättern der Indigopflanze (*Indigofera tinctoria*) wird ein intensives Blau („Anqas“) gewonnen.



The color green, called 'Q'omer', is obtained from leaves of the 'Ch'illka' shrub (*Baccharis latifolia*). Die Farbe Grün, „Q'omer“ genannt, wird aus Blättern des „Ch'illka“-Strauchs (*Baccharis latifolia*) gewonnen.

This wide range of natural colors is impressive and showcases the creativity of the local people and their close bonds with their natural environment. And this list is far from comprehensive; each valley has its own dyes, and the colors are also mixed to create new colors or darker and lighter tones. An almost infinite number of color variations can be produced with this precious knowledge. Diese breite Palette an natürlichen Farbstoffen zeigt eindrücklich die Kreativität und die Naturverbundenheit der Menschen dieser Region. Die Liste ist aber bei Weitem nicht vollständig. Jedes Tal kennt seine eigenen Farbstoffe, zusätzlich werden die Farben auch gemischt, um neue Farben oder dunklere/hellere Versionen zu erzeugen. Die mit diesem Wissen realisierten Farbvarianten sind beinahe unendlich.



About Suyana / Über Suyana

Suyana is a Swiss NGO fighting against poverty and for a sustainable improvement of the quality of lives all over the world. Suyana ist eine Schweizer NGO, die weltweit gegen Armut und für eine nachhaltige Verbesserung der Lebensqualität kämpft.

In Bolivia and Peru, Suyana has been present for over 15 years with its program for the holistic development of rural communities in extreme poverty, which is developed in direct collaboration with individuals, families, and communities. In Bolivien und Peru ist Suyana seit über 15 Jahren mit ihrem Programm zur ganzheitlichen Entwicklung ländlicher Gemeinden in extremer Armut tätig. Dieses Programm wird in direkter Zusammenarbeit mit Individuen, Familien und Gemeinden entwickelt und durchgeführt.



This program has become a model for governments in the region, making vital contributions to health, education, economic and environmental development. Dieses Programm hat sich zu einem Modell für Regierungen in der gesamten Region entwickelt und leistet dort entscheidende Beiträge zu Gesundheit, Bildung, Wirtschafts- und Umweltentwicklung.

Moreover, Suyana empowers people in Bolivia and Peru to produce sustainable and fair products from alpaca wool and other textiles, which Suyana then sells in Switzerland and online. Zusätzlich unterstützt Suyana in Bolivien und Peru Menschen, nachhaltige und faire Produkte aus Alpakawolle und anderen Textilien herzustellen, welche Suyana dann in der Schweiz und online vertreibt.



This is also how the bags of P'achakuna were created in collaboration with the organization Luz De Esperanza which helps young people in a poor district of El Alto who previously lived on the streets. Luz de Esperanza gives them fairly paid work, a long-term perspective, and a safe home. Auf diese Weise sind auch die Säckchen von P'achakuna entstanden: Die Organisation Luz De Esperanza beschäftigt im Armenviertel von El Alto Jugendliche, die zuvor auf der Strasse gelebt haben. Sie gibt ihnen eine gerecht entlohnte Arbeit, eine langfristige Perspektive und ein sicheres Zuhause.

Help Suyana realize its vision of a self-empowered world without poverty. Visit Suyana's website to learn more! Hilf Suyana, ihre Vision einer selbstbestimmten Welt frei von Armut zu realisieren. Besucht ihre Website, um mehr zu erfahren!

suyana 

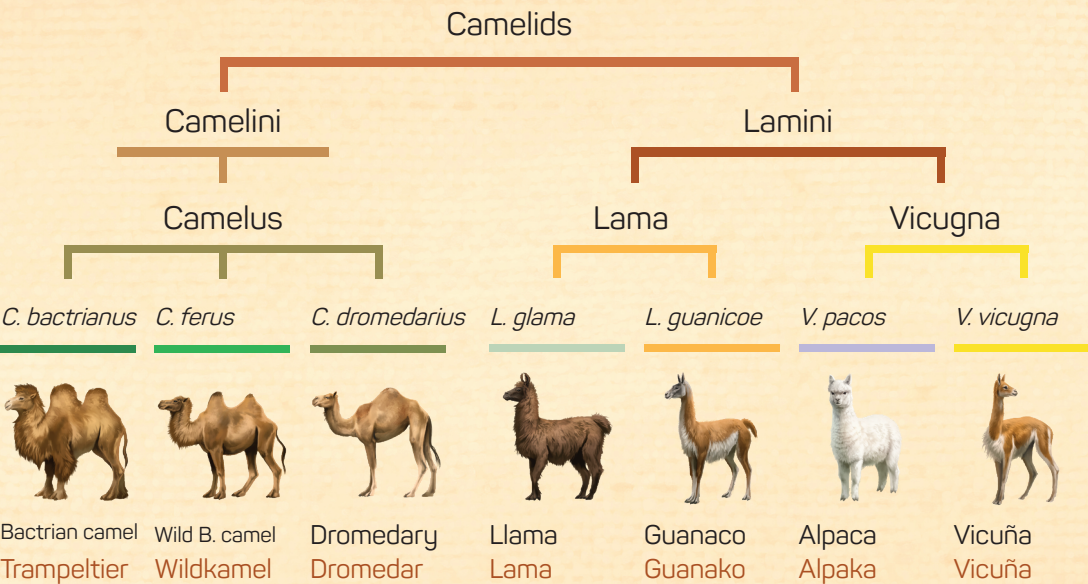
www.suyana.ch

About camelids of South America 🇬🇧

Südamerikanische Kammeliden 🇩🇪

The camelids (Camelidae) are a family of mammals that can be divided into two groups. One group, called Old World camelids (Camelini), is found on the African and Asian continents. It consists of the one-humped Dromedary (*Camelus dromedarius*), and the two-humped Bactrian camel which occurs both in domesticated form (*Camelus bactrianus*) and in its wild form (*Camelus ferus*). Domesticated Bactrian camels are widespread, but the wild form is seriously threatened by extinction, with an estimated species count of about 1,000 individuals.

The second group, New World camelids (Lamini), is found in South America. It consists of the four species: Guanaco (*Llama guanicoe*), Lama (*Llama glama*), Vicuña (*Vicugna vicugna*) and the Alpaca (*Vicugna pacos*).

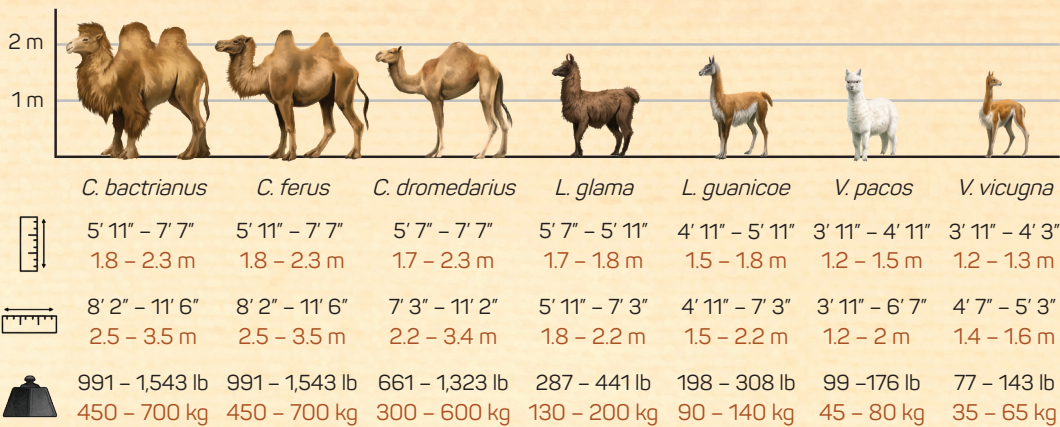


Die Kameliden (Camelidae) sind eine Säugetierfamilie, welche sich in zwei Gruppen aufteilen lässt. Die eine Gruppe, Altweltkamele (Camelini) genannt, findet man auf dem Afrikanischen und Asiatischen Kontinent. Sie besteht aus dem einhöckrigen Dromedar (*Camelus dromedarius*) und dem zweihöckrigen Trampeltier, welches sowohl in domestizierter Form (*Camelus bactrianus*) als auch in seiner wildlebenden Form (*Camelus ferus*) vorkommt. Dabei sind domestizierte Trampeltiere weit verbreitet. Die wildlebende Form dagegen ist mit einer geschätzten Populationsgröße von rund 1'000 Individuen ernsthaft vom Aussterben bedroht.

Die zweite Gruppe, die Neuweltkamele (Lamini), ist in Südamerika zu finden. Sie besteht aus vier Arten: Guanako (*Lama guanicoe*), Lama (*Lama glama*), Vicuña (*Vicugna vicugna*) und Alpaka (*Vicugna pacos*).

The seven species differ greatly in size and shape. The difference between the New World and Old World camelids is especially remarkable. With a size of up to 2.3 m (7' 7"), both the Dromedary and the Bactrian camel are almost twice as large as the New World camels. Accordingly, they are also heavier. New World camelids reach a weight of 35 to 200 kg (77 – 441 lb), while Old World camels weigh between 300 and 700 kg (661 – 1543 lb). Another interesting difference is that the New World camelids do not have humps.

However, there are many similarities among camelids, such as their long, graceful necks, their small heads, pronounced split upper lips, and long, slender legs. Unlike most other even-toed ungulates, camelids do not have hooves, but two-toed feet with curved toenails. The toes rest on an elastic pad of connective tissue that forms a broad padded surface.



Die sieben Arten unterscheiden sich stark in ihrer Grösse und Form. Vor allem der Unterschied zwischen den Neuwelt- und Altweltkamelen ist dabei beachtlich. Mit einer Grösse von bis zu 2.3 m sind sowohl das Dromedar als auch das Trampeltier fast doppelt so gross wie die Neuweltkamele. Entsprechend sind sie auch um einiges schwerer. Neuweltkamele erreichen ein Gewicht von 35 bis 200 kg, während Altweltkamele zwischen 300 und 700 kg schwer werden. Ebenfalls interessant: Die Neuweltkamele besitzen keine Höcker, im Vergleich zu den Altweltkamelen.

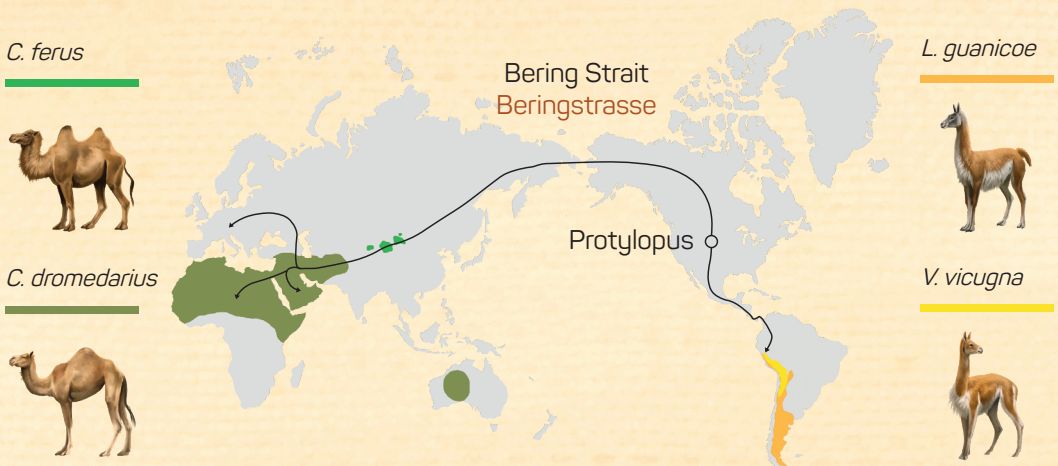
Es bestehen jedoch auch viele Gemeinsamkeiten unter den Kameliden, wie beispielsweise der lange, grazile Hals, der verhältnismässig kleine Kopf, die ausgeprägte, gespaltene Oberlippe und die langen, schlanken Beine. Im Gegensatz zu den meisten anderen Paarhufern besitzen Kameliden keine Hufe, sondern zweizehige Füsse mit gebogenen Zehennägeln. Die Zehen ruhen auf einem elastischen Polster aus Bindegewebe, das eine breite Sohlenfläche bildet.



The evolutionary history of camelids explains why the New World and Old World camelids are located on different continents. It is believed that the first known ancestor of the camelid family, called *Protylopus*, came from North America 45 million years ago. Fossils indicate that it was smaller than a goat.

Over the next 10 to 25 million years, the camelid family then separated into the New World and Old World camelids. While the group of New World camelids moved towards South America, the group of Old World camels migrated over the Bering Strait, a former land bridge, towards Asia, where they then spread to the north of Africa. From different fossil findings, we know today that over these many millions of years different camelid species evolved and disappeared during this migration process.

When looking at the distribution of each species, we should mention that the Dromedary was not originally distributed in Australia. It is a feral population, imported for expeditionary purposes during the 19th century, that has adapted to life in the Australian desert. Today there are over three hundred thousand individuals and they are considered an environmental concern.



Die Evolutionsgeschichte der Kameliden gibt uns Aufschluss, weshalb sich die Neuwelt- und Altweltkamele auf unterschiedlichen Kontinenten befinden. Man geht davon aus, dass der erste bekannte Vorfahre der Kamelidenfamilie, genannt *Protylopus*, vor 45 Millionen Jahren in Nordamerika heimisch war. Fossilien deuten darauf hin, dass diese erste Art kleiner als eine Ziege war.

Vor 10 bis 25 Millionen Jahren dann, teilte sich die Familie der Kameliden auf. Während sich die Gruppe der Neuweltkamele in Richtung Südamerika bewegte, wanderte die Gruppe der Altweltkamele über eine Landbrücke (Beringstrasse) von Nordamerika nach Asien, von wo aus sie sich bis nach Nordafrika hin verbreiteten. Aufgrund vieler fossiler Funde weiss man heute, dass während dieses Migrationsprozesses unterschiedlichste Kamelidenarten entstanden und wieder verschwunden sind.

Wenn man die heutige Verbreitung der einzelnen Arten betrachtet, ist es wichtig zu wissen, dass das Dromedar ursprünglich nicht in Australien heimisch war. Es handelt sich dabei um eine verwilderte, zu Expeditionszwecken eingeführte Population aus dem 19. Jahrhundert, welche sich schnell an das Leben in den australischen Wüsten angepasst hat. Heute sind es über dreihunderttausend Exemplare, welche eine regelrechte Plage darstellen.

The evolutionary history of the New World camels is also interesting. DNA analysis has revealed that the Guanaco is the wild ancestor of the Llama, while the Vicuña is the wild ancestor of the Alpaca. Humans thus domesticated both the Guanaco and the Vicuña thousands of years ago.

The indigenous people of the Andes have used Llamas as pack animals for centuries. Llamas can carry up to 30 kg (66 lb) over a distance of up to 30 km (18.6 mi). The sole pads on their feet allow them to carry goods over rocky and rough terrain. Their skin is used to make leather, their meat is consumed, and their wool is made into rope, rugs and cloth. Their fat is also utilized to make candles and their excrement is used as fire fuel. For daily life in the Andes, the Llama was and is of great importance

Alpacas in comparison are mainly used for their dense wool and partly for their meat. However, they are too weak for transporting goods. Their wool is of exceedingly high quality, which is why they are still bred today. Alpaca wool is described as exceedingly fine, and the fibers also insulate better against cold and are more resistant than those of sheep's wool.



Die Evolutionsgeschichte innerhalb der Neuweltkamele ist ebenfalls spannend. DNA-Analysen haben ergeben, dass das Guanako der wilde Vorfahre des Lamas ist, während es sich beim Vicuña um den wilden Vorfahren des Alpakas handelt. Der Mensch hat somit sowohl das Guanako als auch das Vicuña vor tausenden von Jahren domestiziert, um die beiden Arten für seine Zwecke zu nutzen.

Die einheimische Bevölkerung der Anden benutzt Lamas seit Jahrhunderten als Lasttiere. Lamas können bis zu 30 kg über eine Strecke von bis zu 30 km transportieren. Die Sohlenpolster an ihren Füßen erlauben es ihnen, Güter auch über steinigtes und unwegsames Gelände zu tragen. Aus ihrer Haut wird Leder hergestellt, das Fleisch wird verzehrt und ihre Wolle zu Seilen, Teppichen und Stoffen verarbeitet. Aus ihrem Fett lassen sich zudem Kerzen herstellen und die Exkremente werden als Brennstoff genutzt. Für das tägliche Leben in den Anden war und ist das Lama von überaus grosser Bedeutung.

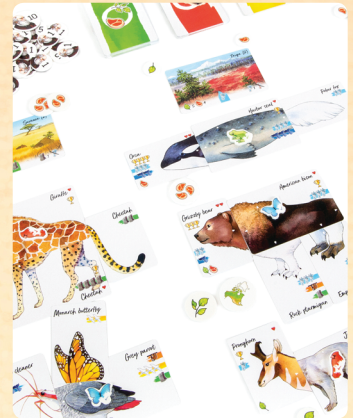
Alpakas im Vergleich werden hauptsächlich wegen ihrer dichten Wolle und teilweise auch für ihr Fleisch genutzt. Für den Transport von Waren sind sie jedoch zu schwach. Ihre Wolle hat eine überaus hohe Qualität, weshalb sie auch heute noch gezüchtet werden. Alpakawolle wird als überaus fein beschrieben, zudem isolieren die Fasern besser gegen Kälte und sind widerstandsfähiger als jene von Schafswolle.



Treeceratops

Treeceratops stands for creative, sustainable products designed in Switzerland. With a keen eye for detail, we aim to develop nature-themed products in which users can immerse themselves completely. Most of our products are funded by crowdfunding via Kickstarter because this enables us to include the voices of our supporters early-on.

Treeceratops steht für kreative, nachhaltige Produkte entwickelt in der Schweiz. Mit viel Liebe zum Detail wollen wir Produkte mit Naturfokus kreieren, in die Du komplett eintauchen kannst. Die meisten unserer Produkte werden über Kickstarter (Crowdfunding) finanziert, weil wir so die Stimmen unserer Kunden frühzeitig einbeziehen können.



You can find more products in our store. Scan the QR-Code or visit www.treecer.com

Finde weitere Produkte in unserem Shop. Scan den QR-Code oder besuche www.treecer.com

Authors / Die Autoren
Moreno Vogel
Stefan Kraft

Publisher / Verlag
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Rulebook / Regeln
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Copy Editing / Lektorat
Ellen Dür, Sharon Buggiey

Art / Illustrationen
Johanna Tarkela